

Finsterland

FINSTERLAND - 80

von Georg Pils

Aufgrund der wiederholten Nachfrage und der allgemeinen Leiwandheit der Idee veröffentliche ich im Laufe der Zeit die Unterlagen zum finsterland – 80er Setting. Um es vom ursprünglichen Finsterlandhintergrund zu unterscheiden, wird es klein geschrieben.

Es obliegt dem Spielleiter zu entscheiden, ob die hier beschriebene Zukunft des Finsterlandes wirklich so stattfindet. Man kann es wie die Ereignisse behandeln, die für die „klassische“ Spielwelt vorgeschlagen werden.

Alle Informationen in diesen Dokumenten sind provisorisch. Sie können zum Spielen verwendet werden, können aber zu einem späteren Zeitpunkt überarbeitet werden. Ich freue mich über Feedback.

TECHNOLOGIE

Die wissenschaftlichen und technischen Entwicklungen verändern das Finsterland ständig. Was vor zwei Generationen noch undenkbar war, ist heute geradezu trivial. Die neuen Technologien werden laufend weiterentwickelt. Sie werden billiger und leichter zu verwenden, wodurch zum ersten Mal in der Geschichte des Finsterlandes weite Teile der Bevölkerung Zugang zu Geräten haben, die das Leben einfacher machen. All das hat einen tiefgreifenden gesellschaftlichen Wandel ausgelöst. Gleichzeitig haben sich dadurch auch neue Probleme gebildet, an denen wiederum gearbeitet werden muss. Alles in Allem stehen wieder spannende Zeiten bevor.

INDUSTRIE

Nach dem Zweiten Großen Krieg legte die Finsterländer Industrie einen kometenhaften Aufstieg hin. Viele alte Unternehmen wurden zerstört und so wurde umfangreich investiert. Die neuen Firmen verwenden modernste Techniken und produzieren Konsumgüter für jeden zu extrem niedrigen Preisen. Produkte, die für die meisten Menschen vor zwei Generationen Luxus waren, sind heute billig und allgemein verfügbar. Kaum ein Haushalt hat keinen Kühlschrank, keine Waschmaschine und keinen Integralanschluss. Auch die große Zahl an Automobilen lässt sich so leicht erklären. Insgesamt sind die Finsterländer von dieser Entwicklung beeindruckt, allerdings gibt es auch erste Zweifel: Einerseits wurde die Umwelt durch die Industrialisierung massiv geschädigt, andererseits scheinen die Absatzmärkte mittlerweile gesättigt zu sein. Seit einigen Jahren ist die Wirtschaftslage schlechter geworden und die Profite brechen ein. Ein Ausweg aus der Krise ist nicht erkennbar.

Bautechnik: In der Zwischenkriegszeit wurden vor allem Stahl- und Glasbauten errichtet. Sie waren einfach zu konstruieren, robust und konnten wieder abmontiert werden, wenn das Gebäude nicht mehr gebraucht wurde. Der erhöhte Bedarf nach Stahl für Waffen im Zweiten Großen Krieg machte diese Bautechnik obsolet. Stattdessen baute man mit gorgonisiertem Holz. Das Gebäude wird dabei aus Holzteilen zusammengebaut, die dann mit Gorgonium versteinert werden. Diese Substanz ist zwar sehr gefährlich, ermöglicht aber elegante und nahezu völlig frei geformte Bauten. Heute kann man große Bauprojekte innerhalb von Monaten aus Fertigteilen hochziehen. Die Teile werden aus Holz zusammengebaut, angeliefert und vor Ort versteinert.

Gorgonisierte Bauwerke sind haltbar und können mit entsprechenden Fassadenverkleidungen auch als klassische Bauten getarnt werden. In den letzten Jahren wird darauf eher verzichtet: Man lässt die versteinerten Holzformen offen stehen.

Eine Weiterentwicklung dieser Bauweise ist die Verwendung von Metagorgonit. Dieses Material kann Luft versteinern und produziert fantastische Kristalle. Es ist noch wesentlich gefährlicher, ist aber noch schneller verwendbar. Durch entsprechende „Gussformen“ kann man binnen Augenblicken Gebäude errichten.

Autonome Fabriken: Durch die Verbesserungen im Bereich der Differenzmaschinen ist es jetzt möglich, die gesamte Produktion von einfachen Gütern zu automatisieren. Menschliche Arbeit ist eigentlich nicht mehr nötig und wird als Fehlerquelle gesehen. Die Autonomen Fabriken sind recht kompakt konstruierte Anlagen, die für eine Produktion ausgerüstet werden und sich über das Integralnetz mit anderen Einrichtungen verbinden. Sie bestellen Rohstoffe und Vorprodukte automatisch, lassen sie anliefern und verschicken sie auch wieder selbstständig.

Selbstverständlich hat diese Entwicklung einigen Widerstand geweckt. Die Autonomen Fabriken werden als der endgültige Tod der Arbeitsplätze im Finsterland gesehen. Vor allem ältere Leute, die in der Produktion arbeiten, bekämpfen ihre Errichtung bis zum Tod. Immer wieder kommt es zu Demonstrationen, Sabotage und Anschlägen. Die Betreiber der Autonomen Fabriken organisieren zunächst Polizeischutz für ihre Anlagen, in weiterer Folge stellen sie selbstständige Wachsysteme auf. Der Zorn der Unzufriedenen über diese Entwicklung ist maßlos.

Ein eigenartiges Phänomen sind sogenannte verwaiste Fabriken. Geht ein Unternehmen pleite, kann es sein, dass es die von ihm betriebenen Fabriken zurücklässt. Die Demontage und der Verkauf der komplexen, aber oft veralteten Apparate rechnen sich nicht und so werden sie einfach sich selbst überlassen.

Piraten des Netzwerkes übernehmen diese Maschinen und lassen sie wieder produzieren, bis sie zusammenbrechen oder modifizieren sie, um neue Dinge herzustellen. Das kann zu einem plötzlichen und unerwarteten Füllhorn für Leute in der Umgebung der Anlage werden.

Es kann auch passieren, dass eine sich selbst überlassene Autonome Fabrik „erwacht“ und plötzlich beginnt, für sich selbst zu produzieren oder in sonderbare philosophische Grübeleien ausbricht. Für die Bewohner des Umfelds kann das ein Segen oder ein Fluch sein.

Colloditi: Auf der Suche nach immer besseren Differenzmaschinen und fortschrittlicheren Machinae ergab sich der logische Schritt, beide Technologien miteinander zu kombinieren. Das Ergebnis sind die Colloditi (Einzahl: Collodito). Es handelt sich dabei um künstliche Menschen, die anders als Automaten eine Art eigenen Willen haben. Es ist nicht ganz klar, ob dieser Willen wirklich existiert oder auch wieder eine Simulation ist. Colloditi sind nicht in der Lage, menschliche Emotionen zu fühlen. Sie sind mit einigem Training in der Lage, diese richtig zu deuten, bleiben aber immer fremd.

Aufgrund ihrer künstlichen Natur wurden Colloditi zunächst für Arbeiten an gefährlichen Orten eingesetzt. Sie brauchen nicht zu atmen, bleiben unter Stress ruhig und sind in der Lage, immer rational zu denken. Sie haben kein Bewusstsein der eigenen Sterblichkeit und sind daher fähig, sich im Dienste der Allgemeinheit (oder ihrer Eigentümer) zu opfern. Klarerweise wurde unmittelbar nach ihrer Erfindung daran gearbeitet, sie für militärische Aufgaben einzusetzen. Die zuständigen Offiziere waren bass erstaunt, als sich die Maschinen weigerten, ihren Befehlen zu gehorchen. Darauf folgende Untersuchungen ergaben, dass die distanzierte, rationale Betrachtung der Colloditi nicht mit den einfachen Vorstellungen der Militärs zusammenging.

Damit soll nicht gesagt werden, dass Colloditi automatisch Pazifisten sind. Sie sind allerdings fremd genug, als dass herkömmliche psychologische Tricks nicht funktionieren. Des Weiteren ergab sich daraus ein Haftungsproblem: Da ein Collodito seinen Befehlen exakt folgt, liegt die unteilbare Verantwortung bei seinen Kommandanten. Irgendwie war das nicht mit den Finsterländer Militärstrukturen vereinbar.

Heute „leben“ Colloditi als seltsame Hybride in der menschlichen Gesellschaft. Sie sind fremd und vertraut zugleich. Man schätzt ihre Ehrlichkeit und Verlässlichkeit, sieht sie aber auch als Konkurrenz und Bedrohung. Gleichzeitig wollen viele Colloditi zu echten Menschen werden.

Abenteuerideen:

- * In einem besonders üblen Elendsviertel ist eine aufgelassene Autonome Fabrik dazu übergegangen, Ausrüstung für eine verzweifelte Trollhorde herzustellen. Aus den degenerierten Resten des Trollstamms wird so eine schlagkräftige Truppe, die in der Umgebung wütet.
- * Eine Baumeisterin errichtet ein komplettes Gebäude auf einen Sitz, indem sie eine Gussform aufstellen und sie mit Metagorgonit ausfüllen lässt. Das Bauwerk birgt ein schreckliches Geheimnis.
- * Es wird behauptet, dass ein Collodito die Fähigkeit zu zaubern erlernt hat.

KOMMUNIKATION

Der wohl größte technische Fortschritt des letzten Jahrhunderts war die Telegraphie. Durch sie war es möglich, Informationen mit hoher Geschwindigkeit von einem Ende des Finsterlandes zum anderen zu schicken. Das System wurde dann erweitert und ausgebaut, sodass es heute verlässlich funktionierende Telefonnetze gibt. Man kann mit geringen Wartezeiten von jeder Region des Finsterlandes jede andere erreichen. Es gibt auch Fernschreiber und Fernkopierer.

Insgesamt sind die Kommunikationsmöglichkeiten sehr gut geworden, aber die Netzwerke sind da und dort durchbrochen: Die drei Machtblöcke des Finsterlandes versuchen, sie zu kontrollieren. Deshalb gibt es verschiedenste Geheimdienste und Abhörstationen, über die spioniert wird.

Unabhängige Techniker und Ingenieure arbeiten an Verschlüsselungssystemen, die eine gewisse Privatsphäre garantieren sollen. Sie befinden sich in einem ständigen Wettstreit mit den Sicherheitskräften um immer bessere Methoden und Techniken.

Differenzmaschinen: Um schnell Berechnungen durchzuführen, wurden schon vor gut hundert Jahren automatische Rechenmaschinen entwickelt. Die ersten Geräte waren einfache Apparate, die nur einzelne Operationen durchführen konnten. Durch die Verbesserungen bei Materialien und Prozessplanungen war es möglich, programmierbare Maschinen zu konstruieren. Diese Differenzmaschinen sind große, klobige Apparate, die zunächst nur sehr beschränkt einsetzbar waren. Sie wurden zentral montiert und dann über einzelne Zugänge genutzt. Heute sind die Geräte feiner gebaut und in der Lage, komplexere Berechnungen und Simulationen blitzschnell durchzuführen. Es gibt noch große Anlagen, die dann in den Kellern von Häusern festverbaut werden. Sie können von den Wohnungen im Haus angesteuert werden.

Sehr stark miniaturisierte Differenzmaschinen werden in Automaten und Colloditi eingesetzt. Sie sind in der Lage, menschliches Denken zu simulieren und mit Menschen zu interagieren. Die Geräte sind extrem aufwendig und brauchen eine genaue Justierung, um dann verlässlich zu funktionieren. Aus diesem Grund ist jedes von ihnen ein Einzelstück und kleines Kunstwerk. Inwiefern es sich dabei nunmehr um Lebewesen handelt, wird kontrovers diskutiert. Genauso wird argumentiert, dass die Verknüpfung der verschiedenen Differenzmaschinen eine Art verstreutes Gehirn geschaffen hat. Es gibt Hinweise auf ein „Erwachen“ des Netzes.

Um Informationen zu speichern, werden einerseits Lochstreifen und mechanische Stellspeicher eingesetzt, andererseits verwendet man auch tarasische Speichersteine. Diese belebten Steine sind in der Lage, sich Information exakt zu merken und wiederzugeben. Dabei produzieren sie entweder ein rhythmisches Rattern oder ein eigentümliches Pfeifen. Die Speichersteine sind einfach und verlässlich, müssen aber aufwendig aus Tarasien herangeschafft werden. Auf der anderen Seite des Giebels wundert man sich zunehmend, was die Finsterländer mit all dem vor haben.

Das Integralnetz: Aufbauend auf das Telefonnetz wurde ein System zur Verknüpfung der Differenzmaschinen errichtet. Das ursprüngliche Ziel war, die Rechenleistung von mehreren der damals noch klobigen Geräten bündeln zu können. Mittlerweile ist es zur Austauschmöglichkeit für Informationen aller Art geworden. Es ist zwar weder benutzerfreundlich noch intuitiv, aber extrem nützlich, um Wissen zu organisieren und zu teilen. Aus diesem Grund wird es vor allem in der Wissenschaft genutzt. Durch die große Menge an Informationen, die dabei verschickt werden, befinden sich die einzelnen Differenzmaschinen an den Enden dicker Drahtbündel, die die großen Datenmengen bewältigen müssen.

Aktuelle wissenschaftliche und technische Entwicklungen gehen dahin, die Informationen schneller und präziser verfügbar zu machen, aber auch mobile Lösungen zu entwickeln. Bisherige Ideen bauen beispielsweise auf ausfahrbaren Drahtangeln auf, mit denen man sich ins Netz einwählen kann. Das ist allerdings noch sehr unpraktisch und nur bei Automobilen oder Zügen sinnvoll umsetzbar.

Sphärenrechner: Die Idee des Sphärenrechners ist ebenso einfach wie genial. Man versenkt Differenzmaschinen in andere Sphären, um die dortigen Eigentümlichkeiten zu nutzen. So schickt man sie auf der Suche nach Zufallseffekten in die Höllische Sphäre, für Optimierungsarbeiten in die Himmlische Sphäre, für verlässliche Lösungen in die Ruhende Sphäre und für exakte und effiziente Berechnungen in die Ord nende Sphäre. Die Differenzmaschinen werden mit Sphärenschiffen hinausgeschickt und über eine Art „Nabelschnur“ mit der Wirklichkeit verbunden, durch die die Aufgaben und Ergebnisse fließen.

Technisch gesehen bringt das Konzept des Sphärenrechners gewaltige Vorteile. Man kann komplexe Berechnungen, die in der Wirklichkeit sehr aufwendig wären, leicht lösen. Leider ist die Idee nicht ohne Nachteile. Reparaturen an den Differenzmaschinen sind gefährlich, Saboteure sind in der Lage, auf der anderen Seite zuzuschlagen und die doch sehr lebensfeindliche und fremde Umgebung verursacht unerwartete technische Probleme. Ein besonders ungünstiger Fall tritt ein, wenn die Bewohner der anderen Sphäre an die Geräte herankommen und sie beschädigen oder stehlen.

Abenteuerideen:

- * Eine kleine Ortschaft soll an das Integralnetz angebunden werden. Eine Organisation zum Schutz der Sittlichkeit stellt sich dagegen und sabotiert die Arbeiten.
- * Eine Bande von Renegatenmagiern entwickelt ein Verfahren, um durch die Integralleitungen zu zaubern.
- * Ein Sphärenrechner verschwindet. Einige Zeit später kommt es zu sonderbaren Phänomenen innerhalb des Netzes: Telefone klingeln grundlos, Druckmaschinen spucken Unsinn aus und Colloditi verhalten sich eigentümlich.